ALTERED BEAST



PLAYER'S GUIDE

ALTERED BEAST

AWAKEN THE BEAST WITHIN YOU . . .

Zeus has called upon you! Only a brave and fearless warrior can save his beloved daughter Athena, from the cunning clutches of Nelf, evil Lord of the Underworld.

Risen from the grave, you are presented with Supernatural powers beyond this world. Collect the 'mystical' spirit balls and transform into an awesome array of creatures — as Strongman, punch and kick harder than ever before, as WereWolf and WereTiger rip the flesh of the demons of hell and as Bear, knock out your enemies with one bad breath!

You hear the distant cries of the beautiful Athena and as the terrors of the Underworld tighten their grasp, the beast within you rises to face the final battle!!

LOADING INSTRUCTIONS

C64 cassette
Insert the cassette in your data cassette. Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP.

C64 disc
Insert the disc in the drive. Type LOAD"*",8,1 then press RETURN.

C128
Type GO64 then press RETURN. Type Y when prompted followed by RETURN, then follow the appropriate C64 instructions.

Spectrum cassette
Insert cassette in your tape recorder and type LOAD"" then press ENTER. Press play on the tape recorder.

Amstrad disc
Insert the disc in the drive. Type RUN"DISC and press ENTER.

Amstrad tape
Press CTRL and the small ENTER key. Press play on cassette recorder.

Atari ST
Insert the disc in drive A and switch on the computer.

Amiga
Insert the disc and switch on the computer.

MULTI-LOAD INSTRUCTIONS

Altered Beast is a multi-load game. Each level will be loaded as you complete the previous one. This means that to enjoy continuous play you MUST keep your Altered Beast cassette in your cassette player, or your Altered Beast disk in your disk drive, at all times during a session with the game.

ST/Amiga disk versions
In addition, you will be prompted to insert disk TWO, during the game. If you have a second disk drive connected to your computer, you may place the second disk in it during the loading procedure.

Spectrum/Amstrad/Commodore 64 Tape/disk versions

In addition, on a cassette version the main game is on side 1 with the levels on side 2. When prompted turn over the cassette and rewind to the start of side 2 and press play.
When you lose all your lives, rewind the cassette to the start of side 2 and press play.
On the disk version you will be prompted to insert side B.

CONTROL METHODS

Spectrum	→	Sinclair joystick, Kempston joystick, cursor, joystick, redefinable keys
Amstrad	→	joystick, redefinable keys
C64	→	joystick only
ST	→	joystick only
Amiga	→	joystick only

OTHER KEYS

Spectrum/Amstrad

"H" to pause, when in pause mode, pressing "Q" will quit game, and SPACE key will exit pause mode.

C64

"SHIFT LOCK" key → to pause / unpause.
Player 1 → port 1.
Player 2 → port 2.

ST/Amiga

"Function Key 1" → Pause, any key to unpause.
"ESCAPE" key → Quit.

		ST	Amiga
Player 1	→	Port 1	Port 2
Player 2	→	Port 0	Port 1

CONTROLS



	Spec/Ams	Commodore 64	ST/Amiga
1	Low Jump	Jump	Low Jump†
2	Low Jump Right	Jump Right	Low Jump Right†
3	Walk Right	Walk Right	Walk Right
4	———	———	———
5	Crouch	Crouch	Crouch
6	———	———	———
7	Walk Left	Walk Left	Walk Left
8	Low Jump Left	Jump Left	Low Jump Left†

† Pressing the "FIRE" button on any of these moves will cause you to "Kick" or "Punch".

With FIRE button pressed:

	Spec/Ams	Commodore 64	ST/Amiga
1	High Jump & Punch	Jump & Kick	High Jump‡
2	High Jump Right & Punch	Jump Right & Kick	High Jump Right‡
3	Punch Right	Punch Right	Punch Right
4	———	Crouch & High Kick	Crouch & High Kick
5	Crouch & Low Punch	Crouch & Low Punch	Crouch & Low Punch
6	———	Crouch & High Kick	Crouch & High Kick
7	Punch Left	Punch Left	Punch Left
8	High Jump Left & Punch	Jump Left & Kick	High Jump Left‡

‡ Kick in current direction.

LOADING DIFFICULTIES

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch your computer off and repeat the loading instructions *carefully*, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty and you have checked all of your hardware for possible faults, may we suggest that you return the game to the place of purchase.

Customer Enquiries/Technical Support 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN.

CREDITS

Programming by:	Spectrum/Amstrad — Soft Option Commodore 64 — Michael Archer Atari ST/Commodore Amiga — Jeff Gamon
Graphics by:	MAK Computer Graphics
Music by:	Spectrum/Amstrad — Paul Hileg Commodore 64 — Martin Walker Atari/Commodore Amiga — Uncle Art
Tested by:	Dave Cummins, Nick Goldsworthy
Produced by:	Stuart Hibbert

A Software Studios Production

ALTERED BEAST

REVEILLEZ LA BETE QUI SOMMEILLE EN VOUS . . .

Zeus a fait appel à vous! Seul un guerrier brave et sans peur pourra sauver sa fille bien-aimée, Athéna, des griffes fourbes de Nelf, maléfique Seigneur des Enfers.

Vous êtes ressuscité et on vous donne des pouvoirs surnaturels qui vont au-delà de ce monde. Prenez les balles d'esprits ''mystiques'' et changez-vous en de nombreuses créatures féroces — en Homme Fort, donnez des coups de poing et de pied plus puissants que jamais, en Loup-garou et Tigre-garou déchirez la chair des démons de l'enfer et en Ours, abattez vos ennemis d'un souffle de votre mauvaise haleine!

Vous entendez au loin les cris de la belle Athéna, et comme les terreurs des Enfers se referment sur vous, la bête qui sommeille en vous se réveille pour faire face à la bataille finale!!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

C64 cassette Insérez votre cassette dans le lecteur de cassettes. Maintenez les touches SHIFT et RUN/STOP enfoncées en même temps.

C64 disquette Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez LOAD''*'',8,1 et appuyez sur RETURN.

C128 Tapez GO64 puis appuyez sur RETURN. Quand le message de guidage parait sur l'écran, tapez Y puis RETURN et suivez les instructions pour le C64.

Spectrum cassette Insérez la cassette dans votre lecteur de cassettes et tapez LOAD'' '' puis appuyez sur la touche ENTER. Puis appuyez sur la touche PLAY du lecteur.

Amstrad disquette Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez RUN''DISC et appuyez sur ENTER.

Amstrad cassette Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur.

Atari ST Insérez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur en marche.

Amiga Insérez la disquette du jeu et allumez votre ordinateur.

INSTRUCTIONS DE MULTI-CHARGEMENT

Altered Beast est un jeu à multi-chargement. Chaque niveau sera chargé quand vous aurez fini le niveau précédent. Cela veut dire que pour pouvoir jouer sans interruption vous devez garder votre cassette Altered Beast dans votre lecteur de cassettes, ou votre disquette Altered Beast dans votre lecteur de disquettes, pendant toute la durée de la séance de jeu.

Versions disquettes ST/Amiga

En plus, on vous demandera d'insérer la disquette numéro DEUX pendant le jeu. Si vous avez une deuxième unité de disque raccordée à votre ordinateur, vous pouvez y insérer la deuxième disquette pendant la procédure de chargement.

Versions cassette/disquette Spectrum/Amstrad/Commodore 64
Sur la version cassette, le jeu principal est sur la face 1 et les niveaux sur la face 2. Quand indiqué, retournez la cassette et réembobinez la jusqu'au début de la face 2 et appuyez sur PLAY.
Quand vous perdez toutes vos vies, réembobinez la cassette jusqu'au début de la face 2 et appuyez sur PLAY.
Sur la version disquette on vous indiquera d'insérer la face B.

MOYENS DE COMMANDE

Spectrum	→	manette Sinclair, manette Kempston, touche curseur, touches redéfinissables
Amstrad	→	manette, touches redéfinissables
C64	→	manette seulement
ST	→	manette seulement
Amiga	→	manette seulement

Spectrum/Amstrad
"H" pour pause, en mode pause, appuyer sur "Q" pour quitter le jeu, et ESPACE pour sortir du mode pause.

C64
Touche "SHIFT LOCK" → pour entrer/sortir de pause.
Joueur 1 → porte 1.
Joueur 2 → porte 2.

ST/Amiga
"Function Key 1" → pause, n'importe quelle touche pour sortir de pause.
Touche "ESCAPE" → pour quitter.

		ST	**Amiga**
Joueur 1	→	Porte 1	Porte 2
Joueur 2	→	Porte 0	Porte 1

COMMANDES



	Spec/Ams	**Commodore 64**	**ST/Amiga**
1	saut bas	saut	saut bas†
2	saut bas à droite	saut à droite	saut bas à droite†
3	marche à droite	marche à droite	marche à droite
4	————	————	————
5	accroupissement	accroupissement	accroupissement
6	————	————	————
7	marche à gauche	marche à gauche	marche à gauche
8	saut bas à gauche	saut à gauche	saut bas à gauche†

† Appuyer sur la touche TIR pendant ces mouvements vous fera donner un coup de poing ou de pied.

Avec la touche TIR enfoncée:

	Spec/Ams	Commodore 64	ST/Amiga
1	saut haut coup de poing	saut & coup de pied	saut haut‡
2	saut haut à droite & coup de poing	saut à droite & coup de pied	saut haut à droite‡
3	coup de poing à droite	coup de poing à droite	coup de poing à droite
4	————	accroupissement & coup de pied haut	accroupissement & coup de pied haut
5	accroupissement & coup de poing bas	accroupissement & coup de poing bas	accroupissement & coup de poing bas
6	————	accroupissement & coup de pied haut	accroupissement & coup de pied haut
7	coup de poing à gauche	coup de poing à gauche	coup de poing à gauche
8	saut haut à gauche & coup de poing	saut à gauche & coup de poing	saut haut à gauche‡

‡ coup de pied dans la direction courante.

DIFFICULTIES DE CHARGEMENT

Nous cherchons constamment à améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développé des niveaux élevés de contrôle de qualité pour vous apporter ce produit. Si vous rencontrez des difficultés pendant le chargement, il est improbable que la faute soit autre que le produit lui-même. Nous vous suggérons donc déteindre votre ordinateur et de suivre à nouveau et *avec soin* les instructions de chargement, en vérifiant que vous utilisez bien les instructions se rapportant à votre ordinateur et à votre logiciel. Si vous avez toujours des problèmes, consultez le manuel de l'Utilisateur que vous avez reçu avec votre ordinateur ou demandez l'avis de votre fournisseur de logiciel. Si les difficultés persistent après que vous ayiez vérifié tout votre hardware, nous vous suggérons de renvoyer le jeu à la maison où vous l'avez acheté.

Renseignements des clients/Assistance Technique 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN.

AUTEURS

Programmation par: Spectrum/Amstrad — Soft Option
Commodore 64 — Michael Archer
Atari ST/Commodore Amiga — Jeff Gamon

Graphique par: MAK Computer Graphics

Musique par: Spectrum/Amstrad — Paul Hileg
Commodore 64 — Martin Walker
Atari/Commodore Amiga — Uncle Art

Essayé par: Dave Cummins, Nick Goldsworthy

Produit par: Stuart Hibbert

Une Production Software Studios

ALTERED BEAST

ERWECKEN SIE DIE BESTIE IN IHNEN . . .

Zeus hat Sie aufgerufen! Nur ein tapferer und furchtloser Krieger kann seine geliebte Tochter Athena aus den listigen Klauen Nelfs, des bösen Herrn der Unterwelt, retten.

Aus dem Grabe auferstanden, sind Sie mit übernatürlichen Kräften von außerhalb dieser Welt ausgestattet. Sammeln Sie die Kugeln 'mystischen' Geistes und verwandeln Sie sich in alle möglichen Gestalten — als Strongman, schlagen und treten Siehärter zu als je zuvor, als Werwolf und Wertiger, reißen Sie das Fleisch der Höllendämonen, und als Bär, schlagen Sie Ihre Feinde mit einem einzigen schlechten Atemhauch k. o.!

Siehören die fernen Schreie der schönen Athena, und als die Schrecken der Unterwelt Ihren Zugriff verstärken, steigt die Bestie in Ihnen empor, um in die letzte entscheidende Schlacht zu ziehen.

LADEANWEISUNGEN

C64 Kassette Kassette in das Kassettengerät einlegen Die SHIFT - Taste gedrückt halten und die RUN/STOP-Taste drucken.
C64 Diskette Diskette in das Laufwerk einlegen. LOAD"*",8,1 eintippen und die ENTER-Taste drucken.
C128 GO64 eintippen und die RETURN-Taste drücken. Nach Aufforderung Y eingeben und die RETURN-Taste drucken und den entsprechenden Anweisungen für den C64 folgen.
Spectrum Kassette Kassette in den Kassettenrecorder einlegen und LOAD "" eintippen unde die ENTER-Taste drucken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.
Amstrad Diskette Diskette in das Laufwerk legen. RUN"DISC eingeben und die ENTER-Taste drücken.
Amstrad Kassette Die CTRL- und die kleine ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder drucken.
Atari ST Diskette ind das Laufwerk A einlegen und den Computer einschalten.
Amiga Die Spieldiskette eingeben und den Computer einschalten.

ANWEISUNGEN ZUM MEHRFACH-LADEN

"Die verwandelte Bestie" ist ein Mehrfach-Lade-Spiel. Jede Ebene wird geladen, während die vorheregeehende vervollständigt wird. Dies bedeutet, daß die Kassette oder Diskette von "Die verwandelte Bestie" während des gesamten Spiels im Kassettenrekorder bzw. Diskettenlaufwerk bleiben muß, damit keine Spielunterbrechungen auftreten.

ST/Amiga-Diskettenversionen

Zusätzlich werden Sie während des Spiels angewiesen werden, Diskette 2 einzulegen. Wenn an Ihren Computer ein zweites Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, können Sie die zweite Diskette während des Ladevorgangs in dieses einlegen.

Spectrum/Amstrad/Commodore 64 Kassetten – und Diskettenversionen

Bei der Kassettenversion befindet sich das Hauptspiel auf Seite 1 und die Levels auf Seite 2. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, die Kassette auf Seite 2 umwenden, zum Anfang zurückspulen und dann auf PLAY drücken.
Wenn Sie alle Leben verloren haben, Seite 2 zum Anfang zurückspulen und auf PLAY drücken.
Bei der Diskettenversion werden Sie aufgefordert, Seite B einzugeben.

STEUERUNGEN

Spectrum	→	Sinclair-Joystick, Kempston-Joystick, Cursor-Taste, Tasten mit veränderbaren Funktionen.
Amstrad	→	Joystick, Tasten mit veränderbaren Funktionen.
C64	→	Nur Joystick.
ST	→	Nur Joystick.
Amiga	→	Nur Joystick.

ANDERE TASTEN

Spectrum/Amstrad

"H" für Pausen; wenn in Pausen-Stellung, wird "Q" das Spiel beenden, und SPACE-Taste wird Pausen-Stellung aufheben.

C64

"SHIFT LOCK"-Taste → für Pausen/Pausen beenden
Spielere 1 → Position 1.
Spielere 2 → Position 2.

ST/Amiga

"Funktionstaste 1" → Pause, jede Taste beendet Pause
"ESCAPE"-Taste → Spiel beenden

		ST	Amiga
Spieler 1	→	Position 2	Position 2
Spieler 2	→	Position 0	Position 2

STEUERUNG



	Spec/Ams	Commodore 64	ST/Amiga
1	Tiefer Sprung	Sprung	Tiefer Sprung†
2	Tiefer Sprung Rechts	Sprung Rechts	Tiefer Sprung Rechts†
3	Gehen Rechts	Gehen Rechts	Gehen Rechts
4	————	————	————
5	Kriechen	Kriechen	Kriechen
6	————	————	————
7	Gehen Links	Gehen Links	Gehen Links
8	Tiefer Sprung Links	Sprung Links	Tiefer Sprung Links†

† Drücken der "Feuer"-Taste bei jeder dieser Bewegungen bewirkt "Tritt" oder "Schlag".

Bei gedrückter "Feuer"-Taste

	Spec/Ams	Commodore 64	ST/Amiga
1	Hoher Sprung + Schlag	Sprung + Tritt	Hoher Sprung‡
2	Hoher Sprung Rechts + Schlag	Sprung Rechts + Tritt	Hoher Sprung Rechts‡
3	Schlag Rechts	Schlag Rechts	Schlag Rechts
4	-----	Kriechen + Hoher Tritt	Kriechen + Hoher Tritt
5	Kriechen + tiefer Schlag	Kriechen + tiefer Schlag	Kriechen + tiefer Schlag
6	-----	Kriechen + Hoher Tritt	Kriechen + Hoher Tritt
7	Schlag Links	Schlag links	Schlag links
8	Hoher Sprung links + Schlag	Sprung links + Tritt	Hoher Sprung links‡

‡ "Tritt" in gegenwärtiger Richtung.

LADESCHWIERIGKEITEN

Wir sund ständig bestrebt, die Qualität unserer Produkte zu verbessern und haben hohe Anforde-rungen in unserer Qualitätskontrolle entwickelt, bevor dieses Produkt Sie erreicht. Falls Sie Ladeschwierig-keiten festellen, liegt es mit größter Wahrschein-lichkeit nicht an diesem Produkt. Wir raten Ihnen daher, Ihr Gerät auszuschalten und die Ladeanweisungen nochmals *sorgfältig durchzulesen*, nachdem Sie sichergestellt haben, daß Sie die richtige Gebrauch-sanweisung für Ihren Computer und Ihre Software benutzen. Haben Sie immer noch Schwierigkeiten, so schlagen Sie in Ihrem Handbush nash odor fragon Sio boi Ihrem Fasbhändlor um Nat. Sind dio Probleme auch nach genauer Prüfung Ihnes geräts noch vorhanden, so empfehlen wir Ihnen, daß Sie das Spiel bei dem Händler wieder abgeben, wo Sie es gekauft haben.

Kundenanfragen/Technische Unterstutzung 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN.

ANMERKUNGEN

Programmierung:	Spectrum/Amstrad — Soft Option. Commodore 64 — Michael Archer. Atari ST/Commodore Amiga — Jeff Gamon.
Graphik:	MAK Computer Graphics.
Musik:	Spectrum/Amstrad — Paul Hiley. Commodore 64 — Martin Walker. Atari ST/Commodore Amiga — Uncle Art.
Geprüft von:	Dave Cummins, Nick Goldsworthy.
Produzent:	Stuart Hibbert Eine Produktion der Software Studios

ALTERED BEAST

RISVEGLIA LA BESTIA DENTRO DI TE . . .

Giove ti chiama! Solo un guerriero audace e senza paura può salvare la sua amata figlia Atena dagli artigli dell'astuto Nelf, Sovrano diabolico dell'Oltretomba.

Risuscitato dalla tomba sei in possesso di poteri soprannaturali che vanno àl di la delle capacità di questo mondo. Raccogli le sfere dello spirito ''mistico'' e trasformati in una serie terrificante di esseri viventi — come Strongman (L'uomo forte) dai pugni e calci terribili; come WereWolf (il lupo mannaro) e WereTiger (la tigre mannara) laceri il corpo dei demoni dell'inferno e come Bear (Orso) abbatti i tuoi nemici con un soffio micidiale!

Ti pervengono in distanza le grida della bella Atena e, mentre i terrori dell'Oltretomba stringono la stretta, la bestia dentro di te si risveglia per affrontare la battaglia finale!!

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

C64 cassetta
Inserire la cassetta nel registratore. Premere i tasti SHIFT e RUN/STOP contemporaneamente.

C64 disco
Inserire il disco nel drive. Digitare LOAD''*'',8,1 e poi premere RETURN.

C128
Digitare GO64 e poi premere RETURN. Digitare Y al comando e poi di nuovo RETURN; poi seguite le istruzioni per il C64.

Spectrum cassetta
Inserire la cassetta nel registratore e digitare LOAD'' '' poi premere ENTER. Premere il tasto play sul registratore.

Amstrad disco
Inserire il disco nel drive. Digitare RUN''DISC e premere ENTER.

Amstrad cassetta
Premere CTRL ed il piccolo tasto ENTER. Premere poi play sul registratore.

Atari ST
Inserire il disco nel drive A ed accendere il computer.

Amiga
Inserisci il dischetto del gioco e accendi il computer.

ISTRUZIONI DI CARICO

Istruzioni per carico multiplo
Altered Beast è un gioco a carico multiplo. Ogni livello verrà caricato non appena si completa il livello precedente. Ciò sta ad indicare che allo scopo di godere di un gioco continuo DEVI tenere inseriti dentro la cassetta o il disco di Altered Beast in qualsiasi momento durante la sessione del gioco.

ST/Amiga, versioni a disco

In più ti verrà richiesto di inserire, durante il gioco, il disco DUE. Se al tuo computer è collegato un secondo disco allora ti sarà possibile inserire il secondo disco durante il procedimento di carico.

Le versioni nastro/dischetto dei Spectrum/Amstrad/Commodore 64

Inoltre, sulla versione cassetta il gioco principale si trova sulla facciata 1 con i livelli sulla facciata 2. Quando vieni richiesto, gira la cassetta e torna indietro all'inizio di facciata 2 e premi PLAY. Quando perdi tutte le tue vite, riavvolgi la cassetta fino all'inizio di facciata 2 e premi PLAY. Sulla versione dischetto sarai richiesto di inserire facciata B.

METODI DI CONTROLLO

Spectrum	→	Joystick Sinclair, joystick Kempston, tasto cursore, tasti ridefinibili.
Amstrad	→	Joystick, tasti ridefinibili.
C64	→	Solo joystick.
ST	→	Solo joystick.
Amiga	→	Solo joystick.

ALTRI TASTI

Spectrum/Amstrad

"H" per pausa: quando è nel modo pausa, se si preme "O" si abbandona il gioco e se si preme il tasto SPACE si elimina il modo pausa.

C64

Tasto "Shift Lock" → pausa / non pausa
Giocatore 1 → porto 1
Giocatore 2 → porto 2

ST/Amiga

Tasto "Function" → Pausa, qualsiasi tasto per non pausa
Tasto "Escape" → per abbandonare

		ST	**Amiga**
Giocatore 1	→	Porto 2	Porto 2
Giocatore 2	→	Porto 0	Porto 1

COMANDI

	Spec/Ams	**Commodore 64**	**ST/Amiga**
1	Salto basso	Salto	Salto basso†
2	Salto basso a destra	Salto a destra	Salto basso a destra†
3	Cammino a destra	Cammino a destra	Cammino a destra
4	————	————	————
5	Accovacciamento	Accovacciamento	Accovacciamento
6	————	————	————
7	Cammino a sinistra	Cammino a sinistra	Cammino a sinistra
8	Salto basso a sinistra	Salto a sinistra	Salto basso a sinistra†

† Premendo il bottone "Fire" in qualsiasi di questi movimenti ti farà azionare un "calcio" o un "pugno".

Con il bottone "Fire" premuto:

	Spec/Ams	Commodore 64	ST/Amiga
1	Salto alto + pugno	Salto + Calcio	Salto alto‡
2	Salto alto a destra + pugno	Salta a destra + calcio	Salto alto a destra‡
3	Pugno a destra	Pugno a destra	Pugno a destra
4	-----	-----	-----
5	Accovacciamento + pugno basso	Accovacciamento + pugno basso	Accovacciamento + pugno basso
6	-----	-----	-----
7	Pugno a sinistra	Pugno a sinistra	Pugno a sinistra
8	Salto alto a sinistra + pugno	Salto a sinistra + calcio	Salto alto a sinistra‡

‡ Da calci nella direzione corrente.

DIFFICOLTÀ DI CARICO . . .

Noi siamo sempre alla ricerca di migliorare la qualità della serie dei nostri prodotti e abbiamo sviluppato alti livelli di controllo di qualità per essere in grado di offrirvi questo prodotto. Se si verificano delle difficoltà mentre si procede al carico è molto probabile che il difetto non sia da attribuire a questo prodotto. Suggeriamo pertanto di spegnere il computer per qualche secondo indi di ricominciare le operazioni di carico attentamente, avendo cura di controllare che si usano le istruzioni giuste per il computer e il software. Se il problema sussiste consultare il manuale d'istruzioni del computer oppure il concessionario. Una volta effettuati tutti questi controlli se le difficoltà sono ancora presenti suggeriamo di rinviare il prodotto al luogo di acquisto.

Ufficio Informazioni Clienti / Assistenza Tecnica: 0734 310003

ACTIVISION LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN.

Credits:

Programmato da:	Spectrum/Amstrad	Soft Option
	Commodore 64	Michael Archer
	Atari ST/Commodore Amiga	Jeff Eamon
Grafici di:	MAK Computer Graphics	
Musica di:	Spectrum/Amstrad	Paul Hiley
	Commodore 64	Martin Walker
	Atari ST/Commodore Amiga	Uncle Art
Collaudato da:	Dave Cummins, Nick Goldsworthy	
Prodotto da:	Stuart Hibbert	

Marketed and Distributed by Activision